週刊
「機動戦士ガンダム ギレンの野望」もザ・プレにオマカセ!
SOFT BANK Publishing
ザ・プレイステーション
2000 Vol.184
2.18
定価 390円
特別企画
ザ・プレ オブザイヤー
ノミネート作品発表!
ガンダム
スタート!
強化月間
特集
PS2ゲーム開発最前線
フロム・ソフトウェアの動向と魅力をさぐる!
フロム・ソフトウェア 2000
緊急レポート
あの名作の情報が明らかに!?
「スクウェア ミレニアム」
巻頭大攻略
機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜
30P
発売直前!
基本システムと
序盤の戦術を理解して、
めざせ完全勝利!
ポポロクロイス物語II 16P
ヴァルキリープロファイル 12P
グランツーリスモ2 8P
蒼魔灯
新作情報も満載
リッジレーサーV PS2
鉄拳TAG TOURNAMENT PS2
特報
発売直前!
見どころ遊びどころを徹底紹介!!
ベイグラント ストーリー

西暦2000年のデジタルマイスター集団は何を成すのか!?

特集 FROM SOFTWARE 2000

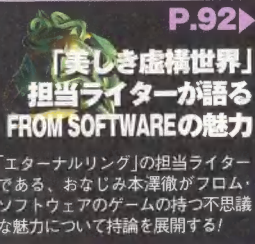
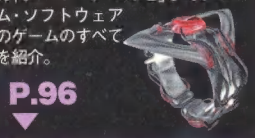
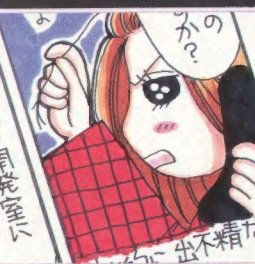
この2000年で、もっとも目が離せないゲームメーカー、フロム・ソフトウェア その魅力の一端に迫る特別企画!

多くのゲームファンに支持され、そのゲーム開発力を高く評価されているフロム・ソフトウェア。その独特の魅力をもっともっと多くの人に知ってもらおうとこんなページを作ってみました。

何故、フロム・ソフトウェアに注目すべきなのか!?

フロム・ソフトウェアというゲームメーカーは、こういっては失礼だが、決して大きな会社ではない。ゲームメーカーとしては新進といって差し支えないだろう。実際に初めてこの会社がゲームソフトを世に送り出したのは、PS発売直後の1994年12月のことなのである。そんなゲームメーカーが50万本を越えるゲームを作っているわけでもないのに、多くのゲームファンに支持され、ザ・プレのユーザーズチャートでも上位を占めていたりする。そして、同社は昨年3月のPS2発表のときにスクウェアやナムコと肩を並べてデモンストレーションプログラムを披露していたことを覚えているだろうか。

そして現在、すでにPS2というハードで「エターナルリング」「エヴァーグレイス」「アーマード・コア2」という3タイトルの発売を発表しているのである。最近、ザ・プレでも頻繁に紹介されているこれらのゲームを作っているのがフロム・ソフトウェアというゲームメーカーなのだ。そんなすごいゲームメーカーのことを知ってみたいと思いませんか?

CONTENTS

※CONTENTSを飾っている指輪は「エターナルリング」に登場するもの。すべてフロム・ソフトウェアでデザインしたというからオドロキだ。

フロム・ソフトウェアの
2000年を語る！
(株)フロム・ソフトウェア　代表取締役
神 直利氏 インタビュー

神社長は現在もAC2のミッションを作ったりしている開発に直接携わる人物。そんな氏に2000年のフロム、そしてPS2タイトルについて語っていただいた。

――1999年は、フロム・ソフトウェアにとってどんな年だったのでしょうか？

神　夏までに、DC含めて4作品発売して、それ以降はPS2のゲーム開発をしていました。開発の人数も増強しつつ、すべてはPS2のゲームのために動いていたという感じでした。

―― PS2になって、ゲーム作りで変わったところというのはありますか？

神　とくに変わらないです。けれど、やっぱりゲームの本質というところに回帰してくるでしょう。PS2は、まだ新しいハードなので、すぐに、ではないでしょうけど、新しいところが当たり前になって、プラスアルファが必要になってくる。そのプラスアルファは何かというと、やっぱりゲームの部分でしょう。そこがうちの目指す方向ですね。

ユーザーあってのゲーム業界です。だからこそ、ビジネスだけではない、モノ作りの良心みたいなものを意識しなければならないでしょう。うちは街の手作りの靴屋さんをイメージしています。いいものをユーザーに届けようとしたら、費用も期間も考えなきゃいけない。いいものを作りたいから発売を延ばすっていうのはなし。たとえば、靴屋がブーツ頼まれて、できたら夏でした、なんてことになっても履いてもらえないですよね。高くなりましたが、このこだわりの金箔を見てください、といっても誰が金箔貼れっていったのってことになるでしょう？　真摯なモノ作りとはそうじゃないですよ。モノを作っていくっていうのはどういうことなのか、ということを突き詰めていかなければならないわけです。限られた資源、限られた時間でいいものを作っていこうというのがハッキリしたのが去年でした。今年からは、それを明確な形に築いていかなければいけない。それは、自分の好き嫌いではなく、本当にいいものとはどんなものか、という話ができる体制なり組織を作らなければいけないということです。

―― 今度パソコン（以下PC）で「キングスフィールド」（以下キングス）を発売しますね？

神　キングスをリメイクしようというのは、ずっと考えていたんです。けど、単純なリメイクでは物足りないし、下手なリメイクはコアなユーザーにキングスじゃないと言われそうだと（笑）。それなら、ユーザーにリメイクしてもらおうというわけです。先々ネットの環境が整えば、PCとコンシューマの融合という話もあるだろうから、コンシューマのためにPCもやっていかなければならない。それらが合わさって、PCでキングスということになったんです。ただし、このソフトは、キングスを作ったときの環境が下敷きになっています。キングスは、ツールを作って、それを使ってマップにモンスターなどを配置して作っていたゲームで、これはその時のツールを使いやすいようにリメイクしたものなんです。ですから、キングスⅠもついていますが、ツールがメインです。みなさんが、以前キングスのシナリオを送ってくださったようなユーザーさんたちが、どういうのを作るのか楽しみですね。そっちのほうが圧倒的に良かったら、ゲーム作るのを、やめちゃうかって（笑）。でも可能性はあるし、期待もしてるんです。

―― 本家のキングスフィールドも、ずっと続編が熱望されている状態だと思いますが、次はいつ頃になるのですか？

神　うーん、PS2じゃなきゃできないってことで、企画は進めてますけど。出したいは出したいんです。ただし、あれは専念しないとできないんですよ。キングスはすごいシンプルなんですけど、微妙なマップ配置が効いていて宝箱の位置にしても、このぐらいの位置から見え始めるように……ってやっていくんですよ。それはすごく大変な作業なんです。こっちに誘導したいんで、このぐらいの位置に来たところで入口が見えるようにするとか。そういったマップを作らなきゃいけないんです。シンプルなのに、そいういうところを作っているのがキングスなんですよ。今はそこまではさすがに。

―― 今の状態ではできないわけですね。

神　いや、はじめますけどね。また1から作りますよ。テイストは同じでしょうけれど、まったく違ったものになるでしょう。同じ人が同じ作り方で作れば、純粋に延長線上にはもっていけるだろうと考えてます。

―― 年内には、画面が少しでも公開できそうですか？

神　そんな感じで進めたいと思ってます（笑）。

―― 夏までの3タイトルは決まっていますが、今年は何本発売される予定なんですか？

神　もう作りはじめてますけどね。今の予定では5本……最大6本ですね。

―― それらフロムさんのPS2用のゲームは、PSのころと比べて変わるでしょうか？

神　変わりません。靴屋で言えば、素材が変わったということでしょう。新しい素材がくれば、どうやったらそれをいい靴にできるかとは考えます。けれど、その靴の履き心地は、できあがった靴を履いてもらわないとわからない。ただ、作り手としては、できる限り試行錯誤をして最善を尽くします。でも、素材が変わって、水には強い、とかにはなってるはずなんです（笑）。水に強くなったけど重くなったって言われるかもしれませんけどね。新素材の良さは表現していく、現状で言われているPS2のよさは生かしていきたいわけです。そんな試行錯誤を繰り返していきます。

美しき虚構世界

担当ライターが語るフロム・ソフトウェアの マジカルにリアル感を感じさせる作品作り

ゲーム雑誌の動かない写真を見たときに、どれだけの情報をそこから得ることができるだろうか。画面写真を見ただけでは伝わりにくい魅力というのは確かにあるのだ。その魅力とはどんなものであるのかをここで紹介してみたい。

シャドウタワー

PSにおける、フロムRPGの集大成的作品。アイテムと敵の出現頻度バランスが絶妙で、特に前半は、常に緊張感あふれる探索を楽しめる。PSでは、これと「アーマード・コア」が個人的なお勧め。

エコーナイト#2

スプラッタ的でないホラーが楽しめる秀作。追われる者の焦りと恐怖を、実に生々しく感じることができる。亡霊を「倒す」のではなく「昇天させてやる」のがメイン、というのも気持ちがいい。

僕は、この作品は未プレイなので、お勧めできるものであるかどうかは未知数。PSの「アーマード・コア」以上に、リアリティのある戦いとSF世界を見せてくれることを期待している。

アーマード・コア2

抜群の「感覚的リアリティ」

フロム・ソフトウェアのゲームには、リアリティがある。1作や2作だけではない。リリースしている作品のほとんどから、共通のリアリティを感じるのだ。これは、フロムがポリゴンという表現方法に執着しているメーカーで、リリースしているのは全部リアルタイム3D作品、という事実と無縁ではないだろう。これだけ、同一の手法を磨き続けるメーカーは珍しく、おそらく、そのこだわりが、作品に共通のリアリティを与えているのだ。

ここで、ちょっと待ってくれ、と突っ込みたくなったマニア氏もいるかもしれない。世の中の3Dゲームに、もっとリアルなもはたくさんあるよ、と。たとえば、パソコンのリアルタイム3Dゲームだ。ポリゴンを動かすならPSと言われていたのも今は昔、ここ数年のハードウェアの急成長により、パソコンゲームの世界では、超高解像度での描画が可能となっている。それにパソコンでは、何十個とあるキーに操作を割り振ることができるため、極めて多くのアクションを、プレイヤーの意志で行わせることが可能だ。それに比べてフロムのゲームは、PSのスペック内で頑張ってはいるものの、解像度はどうしても落ちるし、アクションの種類も少ない。

しかし、だ。だから、そういうハイスペックゲームにリアリティがあり、フロムのゲームにリアリティがないと結論づけるのは、短絡的すぎやしないだろうか(誤解のないよう言っておくが、パソコンの作品にも良いものはたくさんある、念のため)。確かに、グラフィックを細かく描ければ、より現実の物体に似せることが可能になるし、アクションが豊富になれば、現実の人間の動きを模倣しやすくなる。ごく単純な意味で、現実世界の事物に近づくのは間違いないだろう。だが、それを「プレイヤーがリアルと感じられる」かどうかは別問題のはずだ。オーディオの世界では、よく「周波数特性がいいオーディオ機器から、良い音がするとは限らない」と言われるが、それと同じようなことは、ゲームでも言えるはずだ。どれほど、データ的に現実に近づいても、遊ぶ人間がリアリティを感じられなければ、どうしようもないのである。

フロムのソフトは、この「プレイヤーがリアルと感じられるかどうか」という意味において、間違いなくリアルなのだ。データ的なリアリティだけでなく……いわば感覚的なリアリティとでも言おうか、そういうものの表現が抜群にうまいのである。たとえば、有名な「アーマード・コア」だ。このタイトルは、僕が初めてプレイしたフロム作品なのだが、正直なところ、パッと見たときの印象は、あまりよろしくなかった。周囲から良い評判を聞かされていた反動もあったのだろう、グラフィックを見たときには「思ったほど凄くないな」と感じたのである。ところが、プレイしてみたらどうだ。重量と巨大感を感じさせる、自機の動きと音、適

フロム・ソフトウェアのグラフィカルな魅力

製品の外観にまでブランドイメージを感じさせるメーカー、というのがある。ブランドネームをでっかく入れている、などという単純な話ではない。一貫したポリシーを持って作られているがゆえに、どの製品を見ても、○○製のモノだとすぐにわかる、そういうモノ作りをしているメーカーが、世の中にはあるのだ。一流と言われる車メーカーや腕時計メーカー、オーディオメーカーなどは、だいたい、これに当てはまるといえる。

しかしゲームの世界では、そういう製品作りは、なかなかできない。ほかの製品分野と違って、ゲームには多種多彩なジャンルがあり、グラフィックは、そのジャンルに応じて大きく変化させざるを得ないからだ。加えて、ポリゴン技術が広まったとき、僕は「ああ、これでブランドイメージは、いよいよ出にくくなったな」と思った。基本的に現実を写すことを目的とするポリゴンでは、メーカーによる技術力の差は表れても、その個性が出ることはないだろうと考えてしまったのである。

ところが、フロムのグラフィックには、ひと目でそれとわかる「フロム・トーン」ともいうべき個性がある。PSタイトルの画面写真を見てもらえれば、それは納得してもらえることと思う。ポリゴンでも、ブランドイメージは出せたのだ。ロボットものにも、ファンタジー作品にも、ホラーゲームにも、すべからく一貫した個性が感じられるというのは、フロム作品がすべて、リアルタイム3D作品という点で共通している、というアドバンテ

"魔力"

書いた人：本澤 徹
「エターナルリング」などを担当するフリーライター。基本的にメーカーには思い入れを持たないが、フロムは数少ない例外。それで、今回の原稿も引き受けた。

度にミリタリー的な画面レイアウトやオペレーターのボイス、ピリピリとした戦闘の緊張感を感じさせる、敵の配置と攻撃、変化と実体感に飛んだステージ構成などに魅せられ、あっという間に僕は、劇中のロボットのコクピットに引き込まれてしまった。ロボットに、より多彩な動きをさせられるゲームはたくさん知っているが、戦いというものの緊張感や、ロボットに乗っているという実感を、これだけ生々しく感じさせてくれる作品は極めて少ない。以前、本誌で僕が記事を担当した「シャドウタワー」もそうだ。アクションのほとんどは戦闘がらみで、やれること自体は必ずしも多くはないのだが、モンスターに不意打ちを喰らったときの恐怖感、先の見えない道を歩いているときの焦燥感、そして、強力な敵と斬り合いを演じているときの、一種、武道的とも言える張りつめた感覚などには、並々ならぬものがある。そして、こうした感覚を連続的に受けたプレイヤーは、自然と、ゲームを攻略しているというよりは、己が冒険に出ているという錯覚に陥り、魔法にかかったかのように、その作品世界に引き込まれていってしまうのである。

総合力で勝負するメーカー

魔法。そう、魔法である。フロム作品が持つ、プレイヤーを作品世界に引き込む力は、一種マジカルですらある。そもそも、プレイヤーに感覚的リアリティを感じさせるのは、簡単なことではない。データ的なリアリティは、技術力やマシンパワーがあれば実現できる。もちろん、これはこれで大変なことだが、しかし感覚にリアルさを訴えるためには、演出やゲームバランス、音響など、あらゆる要素を有機的に結びつけて生かす必要があり、それ以上の労力とセンスが要求されると思うのだ。たとえば、ゲームが理不尽に難しかったり、逆にバカみたいに簡単だったりしたら、戦闘の緊張感など味わえないだろうし、操作があまりに複雑だったら、そちらに気を取られて、作品に集中するどころではなくなってしまう。そして、そうした要素が相互にうまくかみ合っていなかったら、やはり興が冷めてしまい、リアリティを感じることはできなくなるはずだ。だから、個々の要素の優劣はもちろん、製作スタッフの意思統一や協調体制、それに総合的なバランス感覚などが問われることになるわけだが、前述の通りフロムは、ほとんどの（さすがに、全部とは言えない）作品で、感覚的なリアリティをかもし出すことに成功している。これは、凄いことと言わなければならない。フロムは「技術力のメーカー」と評されることが多く、実際、素晴らしい技術力を持っているが、「フロム・マジック」の背景には、そうした総合的なセンスの高さがあることも忘れるべきではない。

未発売作品だが、開発中のヴァージョンを何度かプレイ済み。新ハードの1作目だが「フロムらしさ」はまったく失われていない。特に、モンスターとの駆け引きの妙は素晴らしく、美しくなったビジュアルとも相まって、実に高いレベルで「感覚的リアリティ」を感じさせてくれる。ハードと同時発売されるので、フロム作品未体験者も、この機会にプレイしてみては？

エターナルリング

プレイして初めて効く「魔法」

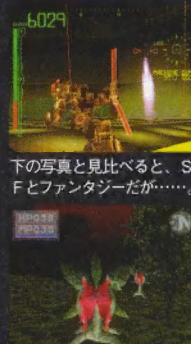
残念なのは、フロム作品のプレイ人口が、社名の認知度に比べて、どうも多くないように思えるという点だ。これは、フロムの「魔法」が、基本的にプレイヤーにしか効かないことと、深く関係しているように思う。操作性やゲームバランスをも含めた総合力で勝負しているがゆえに、実際にやってみないと、良さが伝わりにくいのだ。グラフィックにしても、動いて始めて真価が見えてくるタイプで、写真映えはいまひとつである。少なくとも、雑誌上や店頭で、華々しく目立つほうではない。しかし、これだけの実力を持つメーカーを、それで埋没させてしまうのは、あまりにも惜しいではないか。だから、この原稿を書いた。もし興味を持ったなら、とにかく、実際に作品に触れてみてほしい。操作に慣れ、キャラを自由に動かせるようになったとき、魔法の扉は、貴方の眼前で開くだろうから。そう、リアリティにあふれた虚構世界への扉は、すでに用意されているのだ。開けるかどうかは貴方しだい、なのである。

魔法のように、作品世界に引き込んでくる

ブランドイメージの確立と変化

ージを差し引いても、評価されていいことだ。

この「フロム・トーン」は、おそらく、PSという、色数や解像度の制限が多いハードを使っていたから確立したのだと思う。何だかんだと言っても、よりリアルに現実を写す（それは当然、没個性につながる）力がハードにあれば、フロムも、それを実行したはずだ。しかし、完全写実が無理となったら、現実をどこかでデフォルメして表現しなくてはならない。そのデフォルメのしかたに、個性が表れたのだろう。いずれにせよ、この結果を僕は歓迎する。経過はどうあれ、ビジュアル面でブランドイメージを語れるメーカーが現れたのは、喜ばしいことだと思うからだ。

このような経緯で生まれた特徴であるから、PS2というスペックの高いハードに移行する今後、それは変質していくと思われる。事実、現在発表されている3タイトルのグラフィックは、PS時代のグラフィックよりも明らかに写実的で、普遍性が高い。だが、少なくとも「エターナル・リング」に関しては、これまでのフロム・トーンが、それなりに強く感じられるというのも事実で、この個性が完全に消えてしまうのかどうかは、まだわからない。こういう形でグラフィック的な特徴を確立した例を、少なくともポリゴンではほかに知らないから、予測のしようがないのだ。グラフィックが綺麗に、現実的になっていくことは、もちろん非常に素晴らしい。ただ、せっかく確立した個性だ。どこかに残っていってほしい、とも思う……。

下の写真と見比べると、SFとファンタジーだが……。

明らかに同質の感触が。絵画的、油絵的と僕は感じる。

これまでの作品群とは明らかに異なる肌合いを感じさせる「エヴァーグレイス」の画面。今後「フロム・トーン」はどう変わっていくのか……？

潜入レポート！エターナルリング開発室

先生！そのイメージは編集部じゃ…… の巻

フロム・ソフトウェア開発センターにアヴ子が行く！

小林 アヴ子

いきなりのアヴちん来襲に、少しの動揺も見せない大物メーカー、フロム・ソフトウェア様へのお便りは、ザ・プレイステーション編集部「フロムラブラブ♥」係まで(マジ)。

発売中のプレイステーション用ゲームソフトから今年夏発売予定のタイトルまで完全網羅

フロム・ソフトウェアゲームカタログ

プレイステーション用ゲームソフト「キングスフィールド」から始まった、数々のフロム・ソフトウェアのゲームソフトのすべてを紹介する。その多くがベストになっているのもポイント。

PlayStation2

エターナルリング

■3DリアルタイムRPG■3月4日発売予定■1P
■予価6,800円（DVD-ROM予定）■メモリーカード8MB（100KB）

国王派の騎士のひとりであるカインは、竜の棲むという「不帰の島」へと調査に向かった長老派の騎士団内偵のために、島へとおもむく。人々が魔物化していくというこの島で彼を待ちうける運命とは？

PS2と同時発売となるこのRPGは、フロム・ソフトウェアお得意の3Dポリゴンによるリアルタイム RPGだ。主人公カインは、最初のうちは剣で戦うのだが、不帰の島を探索しているうちに入手する指輪によってさまざまな魔法を使えるようになっていく。敵もこれまで以上に多数登場し、これまでの同社のリアルタイム3DRPGとはまた違った、魔法を主軸にした戦いが展開する。

リザードマンたちの襲撃を受けた！　多数の敵にかこまれやすいのも、魔法という対抗手段があるからこそ。

多数の指輪が登場!!

「エターナルリング」には多数の指輪が登場する。そして、それら魔法の指輪に魔法石を合成することで、新たな魔法や魔法的効果を持つ指輪になるのである。その総数は100種類にもおよび、コレクション的に楽しむこともできる。

魔法の指輪を合成してさらに強力な指輪を手にいれるのだ。

すばやく動く敵も追尾してくれる魔法で仕留めてしまえ！

エヴァーグレイス

■フロム・ソフトウェア■リアルタイムアクションRPG
■4月発売予定■価格未定■1P■対応周辺機器未定

自キャラが見えるアクションRPGであることを生かして、魔法や特殊攻撃だけでなく、着せ替えのようにキャラの装備変更が見た目に反映される。また、戦闘スタイルの異なる2人の主人公が存在し、2通りのストーリーとゲーム展開を楽しめる。

うまく装備をコーディネイトすると安く買い物できる特典もある。

光の表現や、オープンフィールドでの木の葉や草の表現風になびく髪などの自然描写に注目。

丸みあるモデリングを可能にしたPS2の性能は女性主人公を実現。

アーマード・コア2

■フロム・ソフトウェア■戦闘メカシミュレータ
■今夏発売予定■価格未定■1～2P以上■対応周辺機器未定

発売がまだ半年先であることもあり、未だその仕様には謎の多いタイトル。対戦重視の進化を遂げたPSのAC最新作から一転して、一度コンセプトをPSの初代「アーマード・コア」と同様のミッションを見なおして、新たな要素を盛り込んでいくという。

50年後が舞台ということで、ACも進化し、パーツ構成も変化する。

ハイパーブーストやエクステンションの導入によって、これまでにないアクションも可能に。

どれだけの新要素が盛り込まれるかは未だ計り知れないのが現状だ。

Windows95/98

ソードオブムーンライト キングスフィールドメイキングツール

■3D-RPGコンストラクションツール■3月発売予定（販売元EAスクウェア）
■動作環境　最低動作環境（Windows95/98とDirectX7.0が動作するPC、233MHz以上のCPU、Direct3Dに対応したビデオカード）
推奨スペック（Pentium II 300MHz以上、メモリー64MB　Direct3D-HALが動作するビデオカード（VRAM-8MB以上））
■価格8,800円

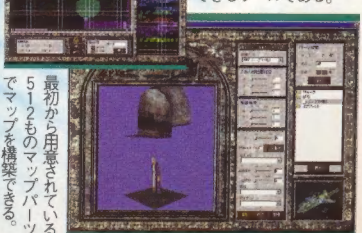
続編の望まれるキングスフィールドシリーズ。その開発元であるフロム・ソフトウェアが同シリーズを作るにあたって使用していたツールをWindows95/98用に再構築した、キングスフィールド作成キットが本作だ。

マップ構成やイベントを作ることはもちろん、Direct-ME形式のデータを読み込むことが可能なので、マップのパーツやアイテム、オブジェクト、キャラクターを自分で作ることも可能だ。さらには、AVI形式のイベントムービーを挿入することもできる。もちろん、WAVE形式のサウンドデータをBGMやSEとして使用することもできるのだ。

そして、このツール上で作られた初代キングスのリメイク版がサンプルデータとしてバンドルされている。このサンプルデータに独自のアレンジを加えて手軽に完成！ なんてこともできる。

また、今後も追加データや追加ツールの発売やホームページでのダウンロードを企画しているというので、今後の展開にも期待できそうだ。

パソコンのグラフィッククオリティでキングスシリーズのようなリアルタイム3DRPGを作成できる。

キャラクターやイベントなど、かなり本格的なところまで作り込むことのできるツールである。

最初から用意されている512ものマップパーツでマップを構築できる。

好評発売中のプレイステーション用ゲーム

PSで発売されているフロム・ソフトウェアのゲームをすべて紹介。ちなみにベストになっているものはそのデータを掲載した。

キングスフィールド

■3DリアルタイムRPG■1994年12月16日発売■6,300円■1P■メモリーカード(5)

フロム・ソフトウェアの記念すべきゲームタイトル第1作目。3DリアルタイムRPGとして、他に類を見ない、言いかえれば斬新な操作は慣れると独特のおもしろさがある。PS初期のポリゴンRPGなので今見るとグラフィック的に、そして難易度的にもきつくないとは言えないが、基本コンセプト故に今でも十分遊ぶことができる。

敵との間合いと剣を繰り出すタイミングをつかめ。

キングスフィールドII PlayStation the Best

■3DリアルタイムRPG■1996年8月9日発売■2,800円■1P■メモリーカード(2)

前作の主人公ジャンが持ちかえったムーンライトソードが盗まれた。それは友人アレフの冒険のきっかけとなる。立体をさらに1歩すすめた高低差のあるマップ構成(と落下死)やテクスチャーによるモデリング表現など各段に進歩したシリーズ第2弾。ちなみに、ベスト版は序盤の難易度を下げてあるので、購入を検討するなら参考に。

聖剣を追って流れ着いたのは不気味な島であった。

キングスフィールドIII PlayStation the Best

■3DリアルタイムRPG■1998年9月23日発売■2,800円■1P■メモリーカード(3)

キングスフィールドシリーズ第一部の完結編。魔物に取り憑かれた父親ジャンを倒すため、ライルは旅立つ。前作が立体的に絡んだダンジョンであったのに対し横方向の広がったのとオートマッピングの導入もあってか、シリーズ中難易度的にもっとも抑えられている。逆にこの作品から過去にさかのぼるようにプレイするのも一興である。

低い難易度といっても初心者にはまだ難しい!?

アーマード・コア PlayStation the Best

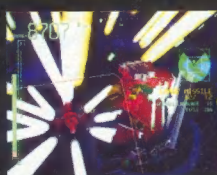
■3D戦闘メカシミュレーター■1998年5月28日発売■2,800円■1～2P■メモリーカード(1～3)

7つのパーツと最大4種類の武装で構成されるAC(アーマード・コア)という戦闘用メカを操るレイヴンと呼ばれる傭兵となって戦う。企業の依頼仕事を繰り返すうちに、プレイヤーはある真実へと近づいていくが……。河森正治氏によるメカデザインに加え、これぞ戦闘メカというACの動きに多くのロボットファンが狂喜した。

ベスト版は英語音声と振動対応機能が追加された。

アーマード・コア プロジェクトファンタズマ PlayStation the Best

■3D戦闘メカシミュレーター■1998年11月19日発売■2,800円■1～2P■メモリーカード(1～3)

追加シナリオでもリメイク版でもないシリーズ第2弾。前作で好評だったACの対戦部分を強化し、COMと対戦できるアリーナが初登場したシリーズ第2弾。また、前作でヘヴィであると言われたミッションは、ライバルのACとの戦いを中心とした比較的手軽なものになった。前作のデータを引き継ぐお約束がここで築かれファンに好評だった。

多少短めだが盛り上がる本作のストーリーモード。

アーマード・コア マスターオブアリーナ PlayStation the Best

■3D戦闘メカシミュレーター■1999年12月2日発売■2,800円■1～2P■メモリーカード(1～3)

対戦(対AC戦)を強く意識したPS版ACの最終形。CD-ROM2枚組みによりこのソフト1本で対戦も可能で、パーツデータなどが対戦用に修正された。また、おまけ的意味合いの強かったアリーナが、ストーリー展開に深く関わるようになり、アリーナのエディットモードや隠しアリーナも存在するなど、その名前に恥じないアリーナづくしの1本。

凶悪すぎるといわれた武器も対戦用に調整された。

エコーナイト PlayStation the Best

■3Dリアルタイムアドベンチャー■1999年6月3日発売■2,800円■1P■メモリーカード(2)

父の残した日記を通してかいま見た若きころの父と赤い石の光る短剣をを持つ謎の老人と幼き少女の不思議な光景。父の痕跡を追った主人公は消息を絶ったはずの豪華客船に姿を現していた。3DRPG風のアドベンチャーゲームで、客船に囚われた魂を昇華させながら、この船に起こった悲劇と赤い石の謎の真実を暴いていく。

列車で父の追っていた老人と少女は何者なのか。

エコーナイト #2 眠りの支配者

■3Dリアルタイムアドベンチャー■1999年8月5日発売■5,800円■1P■メモリーカード(2)

図書館で消息を絶った恋人を追って主人公はクランシー家の屋敷を訪れる。彼女が見たであろう書物には、天涯孤独であったはずの彼女とうりふたつの人物の写真が載っていたのだ。今作では、その敷地内に湖を有するほどの広大なクランシー家の屋敷が舞台となる。その魂の昇華の方法にも幅ができ、一筋縄ではいかない展開が待っている。

巨大な屋敷に囚われた魂の昇華を繰り返していく。

SPRIGGAN -LUNAR VERSE-

■3Dアクションバトル■1999年6月17日発売■5,800円■1P■メモリーカード(2)

小学館の人気コミック「スプリガン」を原作とするアクションゲーム。ゲームオリジナルの大槻達樹が主人公のオリジナルストーリーとなっているが、原作の主人公、御神苗優やジャンも登場する。ゲームはミッションクリア型。多彩なアクションに加え、新型AMスーツによってゼロバーストと呼ばれる精神波攻撃を行うことができる。

特殊アクションを駆使して敵を打ち砕け!

シャドウタワー

■3Dダンジョン型RPG■1998年6月25日発売■5,800円■1P■メモリーカード(2)

塔とはいえ地面に空いた巨大な縦穴に付随して存在するダンジョンをひたすら下っていく。すでに1年半前の作品だが、PSにおけるキングスフィールドのような3DリアルタイムRPGの最新作となる。より強力な武器を装備することで、能力値が上昇する一方、武器や防具に耐久力があり、それがいっそう緊張感を増す要因となっている。

序盤でも容赦ない攻撃をしてくる敵が登場する。

フロム・ソフトウェア全プレイステーションソフト10本をプレゼント!

今回の企画のためにフロムソフトウェアさんから、PSソフトをいただきました! 上で紹介している、発売中のPSソフト10種類ワンセットにして1名様にプレゼントします。ハガキ(雑誌に添付されているものでかまいません)に、住所・氏名・希望ソフト、フロム・ソフトウェアさんへのメッセージか編集部へのご意見ご感想を明記のうえ、右のあて先までご応募ください。

あて先
〒103-8508
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング㈱
週刊ザ・プレイステーション編集部
「FROM SOFTWARE2000」係

T1123323020391 Printed in Japan 雑誌23323-2/18 定価390円 本体371円